



การพัฒนาชุดสื่อประสม

Play & Plan ลานเล่นนักคิด

ด้วยกระบวนการ **Active Learning**

เพื่อเสริมสร้างทักษะทางสมอง (EF)

ของนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 3



ผู้จัดทำ นางสาวพัทยา ทาเกิด
ครูชำนาญการพิเศษ โรงเรียนบ้านหนองโค้ง
สพ.เชียงใหม่ เขต 1 (ปีการศึกษา 2568)

2 วัตถุประสงค์และกลุ่มเป้าหมาย

🎯 วัตถุประสงค์

- 1 สร้างและพัฒนาชุดสื่อ Play & Plan ให้มีประสิทธิภาพ
- 2 เปรียบเทียบทักษะ EF (ก่อน-หลัง)
- 3 ศึกษาความสนใจและพฤติกรรมผ่านวงจร Plan - Play - Review

👥 กลุ่มเป้าหมาย

นักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 3
จำนวน 20 คน (เลือกแบบเจาะจง)



3 เครื่องมือที่ใช้และกระบวนการ

✂️ เครื่องมือที่ใช้ : ชุดสื่อประสม Play & Plan (8 แผนการจัดประสบการณ์)

1 รหัสลับรูปทรง

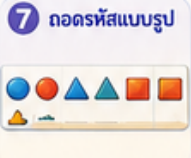

2 ช้าย ขวา หน้า หลัง


3 สถาปนิคน้อย


4 พาเพื่อนกลับบ้าน


5 อะไรเกิดก่อน-หลัง


6 การกิจหลบลี้ภัย


7 ถอดรหัสแบบรูป


8 ลานเล่นสร้างสรรค์


กระบวนการ 3 ขั้น



📊 การประเมิน

- แบบสังเกตทักษะ EF 4 ด้าน (WM, IC, CF, PO) – ความเชื่อมั่น 0.79
- แบบสังเกตความสนใจ – ความเชื่อมั่น 0.87



4 สรุปผลการศึกษา (Results & Impact)

★ ประสิทธิภาพนวัตกรรม
80.00 / 95.00
(สูงกว่าเกณฑ์ 80/80)



🧠 พัฒนาการ EF สูงขึ้นอย่างชัดเจน!

- ✓ เด็กจดจำข้อมูลได้ดีขึ้น (Working Memory)
- ✓ ยับยั้งชั่งใจและควบคุมตนเองดีขึ้น (Inhibitory Control)
- ✓ ยืดหยุ่นความคิดและแก้ปัญหาได้ดีขึ้น (Cognitive Flexibility)
- ✓ วางแผนและจัดระบบได้สำเร็จ (Planning & Organizing)



😊 ความสนใจ

ระดับ “ดี” ถึง “ดีมาก”

- ★ กระตือรือร้น
- ★ จดจ่อ
- ♥ สนุกสนาน



5 ประโยชน์ที่ได้รับ (Best Practice)



สำหรับผู้เรียน

- เกิด Active Learning
- นำทักษะไปใช้ในชีวิตประจำวัน
- มีทักษะสมอง EF พร้อมสำหรับศตวรรษที่ 21



สำหรับครูผู้สอน

- ยกระดับความเชี่ยวชาญในการจัดการเรียนรู้
- ได้นวัตกรรมมาตรฐาน
- เพื่อต่อยอดงานวิจัย



สำหรับสถานศึกษา & ชุมชน

- เกิด Best Practice
- สร้างผู้เรียนที่มีทักษะแห่งศตวรรษที่ 21
- ยกระดับคุณภาพการศึกษาอย่างยั่งยืน



ทักษะทางสมอง (Executive Functions : EF) 4 ด้าน



Working Memory
จำข้อมูล เก็บไว้ในใจ และนำมาใช้



Inhibitory Control
ยับยั้งความใจร้อน ควบคุมตนเอง ทำตามกติกา



Planning & Organizing
วางแผน จัดลำดับขั้นตอน คิดก่อนทำ ทำงานเป็นระบบ



Cognitive Flexibility
ยืดหยุ่นทางความคิด ปรับเปลี่ยนแผน แก้ปัญหาได้หลากหลาย



★ “พัฒนาทักษะสมอง (EF) ผ่านกระบวนการ Active Learning” ★